

**EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN
ACTIVE LEARNING DENGAN BERBANTUAN
MEDIA PEMBELAJARAN QUIZALIZE TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI KELAS X MAN 2 BOJONEGORO**

SKRIPSI



**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh:
CUT PRISTA KESSA APRILLIA
22210005**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2025/2026**

**EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN
ACTIVE LEARNING DENGAN BERBANTUAN
MEDIA PEMBELAJARAN QUIZALIZE TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI KELAS X MAN 2 BOJONEGORO**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh:
CUT PRISTA KESSA APRILLIA
22210005**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2025/2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Eksperimentasi Model Pembelajaran Active Learning Dengan Berbantuan Media Pembelajaran Quizalize Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas di MAN 2 Bojonegoro” disusun oleh:

Nama : Cut Prista Kessa Aprillia

NIM : 22210005

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap ujian skripsi.

Bojonegoro, 02 Juli 2026

Pembimbing I



Rika Pristian Fitri Astuti, M. Pd.
NIDN. 0715068801

Pembimbing II



Ayis Crusma Fradani, M. Pd.
NIDN. 0729048802

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Eksperimentasi Model Pembelajaran *Active Learning* dengan Berbantuan Media Pembelajaran Quizalize Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X MAN 2 Bojonegoro disusun oleh:

Nama : Cut Prista Kessa Aprillia

NIM : 22210005

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Senin, tanggal 20 Juli 2026.

Bojonegoro, 23 Juli 2026

Ketua



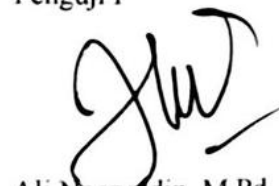
Dr. Ernita Dulvi Saputri, S.Pd., M.H.
NIDN. 0707019001

Sekretaris



Nur Rohman, M.Pd.
NIDN. 0713078301

Penguji I



Ali Noeruddin, M.Pd.
NIDN. 0703027002

Penguji II



Dr. Taufiq Hidayat, M.Pd.
NIDN. 0727128902

Rektor

Dr.Dra. Junarti, M.Pd.
NIDN. 0014016501

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Terima kasih atas perjalanan tentang keteguhan. Aku tahu sekarang, pertanyaan terpentingnya, buka berapa kali kita gagal, melainkan beberapa kali kita bangkit lagi, lagi dan lagi setelah gagal tersebut”
(Tere Liye)

Dengan mengucapkan puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, nikmat, dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Karya sederhana ini saya persembahkan kepada:

1. Untuk kedua orang tua penulis, terima kasih atas segala cinta, kasih sayang, doa, pengorbanan, serta dukungan yang tiada henti. Terima kasih telah senantiasa memberikan yang terbaik dalam setiap langkah dan perjalanan penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga pencapaian sederhana ini dapat menjadi kebanggaan dan wujud rasa syukur atas segala pengorbanan yang telah Ayah dan Mamah berikan.
2. Untuk adik kecilku tersayang, skripsi ini kakak persembahkan untukmu. Semoga pencapaian ini menjadi penyemangat agar kamu terus belajar, berkembang dalam pendidikan, dan meraih cita-cita yang kamu impikan. Meskipun kakak bukan sosok yang sempurna dalam akademik, kakak berharap perjuangan ini dapat menjadi bukti bahwa dengan usaha, doa, dan semangat, setiap impian dapat diwujudkan.
3. Sebagai ungkapan rasa hormat dan terima kasih kepada Ibu Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I, terima kasih atas waktu, kesabaran, bimbingan, serta arahan yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas ilmu, motivasi, dan masukan yang sangat berarti sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Sebagai ungkapan rasa hormat dan terima kasih kepada Bapak Ayis Crusma Fradani, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II, terima kasih atas segala bimbingan, perhatian, dan ilmu yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Melalui bimbingan Bapak, penulis belajar bagaimana menyusun skripsi yang baik serta memahami bahwa kesempurnaan bukanlah tujuan utama, melainkan menyelesaikan setiap proses dengan penuh tanggung jawab dan terus melakukan perbaikan. Nasihat dan arahan Bapak akan selalu menjadi bekal yang berharga bagi penulis.
5. Untuk teman-teman seperjuangan Pendidikan Ekonomi Angkatan 2022 IKIP PGRI Bojonegoro, terima kasih atas setiap kebersamaan, bantuan, dan semangat yang telah diberikan selama masa perkuliahan.
6. Terima kasih kepada teman-teman terdekat yang selalu memberikan semangat, doa, dan dukungan, terutama di saat penulis merasa takut gagal, ragu, dan hampir menyerah. Kehadiran, motivasi, serta

keyakinan yang kalian berikan menjadi penguat bagi penulis untuk terus bangkit dan menyelesaikan setiap proses hingga akhir.

7. Untuk diriku sendiri, Cut Prista Kessa Aprillia, Terima kasih karena telah bertahan dan tetap berdiri di tengah segala keraguan dan ketakutan. Terima kasih telah memilih untuk terus melangkah hingga mampu menyelesaikan apa yang telah dimulai. Skripsi ini menjadi bukti bahwa setiap proses yang dijalani dengan kesabaran, usaha, dan doa pada akhirnya akan membuahkan hasil.

Karya sederhana ini juga menjadi bentuk tanggung jawabku kepada kedua orang tuaku, sekaligus wujud rasa bangga atas segala perjuangan, pengorbanan, kasih sayang, doa, dan dukungan yang telah mereka berikan tanpa henti. Terima kasih karena selalu menjadi alasan terbesar untuk tidak menyerah dan terus berjuang hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Cut Prista Kessa Aprillia

NIM : 22210005

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *ACTIVE LEARNING* DENGAN BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZALIZE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X MAN 2 BOJONEGORO

Merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 02 Juli 2026



Cut Prista kessa Aprillia
NIM. 22210005

ABSTRAK

Aprillia, Cut Prista Kessa. (2026). “Eksperimentasi Model Pembelajaran *Active Learning* Berbantuan Media Pembelajaran Quizalize terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X MAN 2 Bojonegoro”. Skripsi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing I Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd. Pembimbing II Ayis Crusma Fradani, M.Pd.

Kata kunci: *Active Learning*, Quizalize, Hasil Belajar Ekonomi.

Pembelajaran Ekonomi di kelas X MAN 2 Bojonegoro masih didominasi pembelajaran konvensional sehingga hasil belajar siswa belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan model *Active Learning* berbantuan media *Quizalize* dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment*. Sampel penelitian terdiri atas 32 siswa kelas eksperimen dan 31 siswa kelas kontrol. Data diperoleh melalui pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan uji Independent Sample t-Test dan N-Gain.

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata posttest kelas eksperimen (88,03) lebih tinggi daripada kelas kontrol (79,81) dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Nilai N-Gain kelas eksperimen (68,15%) juga lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (45,84%). Disimpulkan bahwa model *Active Learning* berbantuan media *Quizalize* lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

ABSTRACT

Aprillia, Cut Prista Kessa. (2026). *"Experimentation of the Active Learning Model Assisted by Quizalize Learning Media on Students' Learning Outcomes in Economics Subject of Grade X at MAN 2 Bojonegoro."* Undergraduate Thesis. Economics Education Study Program, Faculty of Social Sciences Education, IKIP PGRI Bojonegoro. Supervisor I Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd. Supervisor II Ayis Crusma Fradani, M.Pd.

Keywords: Active Learning, Quizalize, Economics Learning

Economics learning at MAN 2 Bojonegoro was still dominated by conventional teaching, resulting in less-than-optimal student learning outcomes. Therefore, this study aimed to determine the differences in learning outcomes between students taught using the Active Learning model assisted by the Quizalize media and those taught through conventional learning.

This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design. The sample consisted of 32 students in the experimental class and 31 students in the control class. Data were collected through pretests and posttests and analyzed using the Independent Sample t-Test and N-Gain test.

The results showed that the experimental class achieved a higher mean posttest score (88.03) than the control class (79.81), with a significance value of $0.000 < 0.05$. The N-Gain score of the experimental class (68.15%) was also higher than that of the control class (45.84%). It can be concluded that the Active Learning model assisted by Quizalize is more effective in improving students' learning outcomes than conventional learning.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *"Eksperimentasi Model Pembelajaran Active Learning Berbantuan Media Pembelajaran Quizalize terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X MAN 2 Bojonegoro"*. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa adanya bantuan, bimbingan, arahan, motivasi, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Junarti, M.Pd., selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan dan mengembangkan kemampuan akademik di IKIP PGRI Bojonegoro.
2. Ibu Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berarti sehingga skripsi ini dapat tersusun dengan baik.
3. Bapak Ayis Crusma Fradani, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, motivasi, perhatian, serta saran yang membangun selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI

Bojonegoro, yang telah memberikan ilmu, pengalaman, pelayanan, dan bantuan selama penulis menempuh pendidikan.

5. Ibu Luluk Fauziah, S.Pd., selaku Guru Mata Pelajaran Ekonomi MAN 2 Bojonegoro yang telah memberikan izin, arahan, bantuan, serta kerja sama kepada penulis selama pelaksanaan penelitian.
6. Bapak/Ibu Guru, Staf Tata Usaha, dan seluruh keluarga besar MAN 2 Bojonegoro yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama pelaksanaan penelitian.
7. Kedua orang tua, keluarga, serta teman-teman Program Studi Pendidikan Ekonomi Angkatan 2022, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, semangat, dan motivasi kepada penulis selama menyelesaikan studi dan penyusunan skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan kontribusi baik secara langsung maupun tidak langsung hingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, menambah wawasan, serta menjadi referensi bagi pembaca dan penelitian selanjutnya.

Bojonegoro, 1 Juli 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Teoritis	7
E. Definisi Operasional.....	9
BAB II.....	12
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR, HIPOTESIS PENELITIAN	12
A. Kajian Pustaka.....	12
B. Kerangka Teoritis.....	25
C. Kerangka Berpikir.....	61

D. Hipotesis.....	65
BAB III.....	66
METODE PENELITIAN.....	66
A. Pendekatan Penelitian	66
B. Tempat dan Waktu Penelitian	67
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling.....	68
D. Teknik Pengumpulan Data.....	71
E. Teknik Analisis Data.....	72
F. Teknik Validasi Data.....	77
BAB IV	83
HASIL & PEMBAHASAN	83
A. Hasil Penelitian	83
B. Pembahasan.....	99
BAB V.....	107
PENUTUP.....	107
A. Kesimpulan.....	107
B. Saran	107
DAFTAR PUSTAKA.....	109

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	19
Tabel 3.1 Rincian waktu pelaksanaan penelitian	67
Tabel 3.2 Populasi Siswa Kelas X	68
Tabel 3.3 Kriteria Interpretasi Efektivitas N-Gain.....	77
Tabel 3.4 Kriteria Tingkat Kesukaran Soal.....	82
Tabel 3.5 Kriteria Daya Pembeda Soal	83
Tabel 4.1 Kategori Validitas	86
Tabel 4.2 Hasil uji validitas soal pilihan ganda	86
Tabel 4.3 Analisis Data Uji Validitas Soal Pilihan Ganda.....	87
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Soal Uraian.....	87
Tabel 4.5 Analisis Data Uji Validitas Soal Uraian	88
Tabel 4.6 Kriteria Tingkat Kesukaran Soal.....	89
Tabel 4.7 Hasil Uji Indeks Kesukaran Butir Soal Pilihan Ganda	89
Tabel 4.8 Interpretasi nilai D	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Guru Membuka situs Quizalize.....	45
Gambar 2.2 Tampilan Pendaftaran Akun Guru pada Quizalize	45
Gambar 2.3 Login Menggunakan Akun Google.....	46
Gambar 2.4 Pengaturan Kelas dan Mata Pelajaran pada Quizalize	46
Gambar 2.5 Pembuatan dan Pemilihan Kuis pada Quizalize.....	47
Gambar 2.6 Tampilan Kode Kelas dan QR Code pada Quizalize	47
Gambar 2.7 Kerangka Berpikir	63
Gambar 4.1 Data Awal Hasil Pretest	83
Gambar 4.2 Data Akhir (Posttest).....	84
Gambar 4.3 Hasil Uji Indeks Kesukaran Butir Soal Uraian	89
Gambar 4.4 Hasil Uji Indeks Daya Beda Soal Pilihan Ganda	90
Gambar 4.5 Hasil Uji Daya Beda Soal Uraian.....	91
Gambar 4.6 Hasil Uji Reliabilitas Soal Pilihan Ganda	92
Gambar 4.7 Hasil Uji Reliabilitas Soal Uraian	92
Gambar 4.8 Uji Normalitas	93
Gambar 4.9 Hasil Uji Homogenitas	94
Gambar 4.10 Hasil Uji Keseimbangan Kemampuan Peserta Didik	95
Gambar 4.11 Hasil Uji Hipotesis (Independent t-Test)	96
Gambar 4.12 Hasil Analisis N-Gain	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rancangan Pembelajaran Mendalam (RPM)	112
Lampiran 2 Materi Pembelajaran.....	123
Lampiran 3 Validasi Instrumen Soal Ahli	124
Lampiran 4 Lembar Validasi Instrumen Guru Mata Pelajaran.....	128
Lampiran 5 Kisi-Kisi Instrumen Soal Pilihan Ganda	134
Lampiran 6 Instrumen Tes	137
Lampiran 7 Tabulasi Hasil Uji Coba Instrumen	143
Lampiran 8 Validitas Soal Pilihan Ganda.....	146
Lampiran 9 Uji Validitas Butir Soal Uraian (SPSS)	147
Lampiran 10 Deskripsi Data	148
Lampiran 11 Lampiran Uji Reliabilitas	148
Lampiran 12 Hasil Analisis Indeks Kesukaran Pilihan Ganda	149
Lampiran 13 Lampiran Hasil Uji Tingkat Kesukaran Uraian.....	150
Lampiran 14 Lampiran Uji Daya Beda Pilihan Ganda	150
Lampiran 15 Uji Daya Beda Uraian.....	151
Lampiran 16 Lampiran Uji Normalitas.....	151
Lampiran 17 Uji Homogenitas.....	151
Lampiran 18 Hasil Uji Keseimbangan.....	152
Lampiran 19 Lampiran Uji hipotesis	152
Lampiran 20 Uji N-Gain	152
Lampiran 21 Daftar Nilai Siswa	153
Lampiran 22 Dokumentasi Penelitian di Kelas.....	157
Lampiran 23 Surat Izin Penelitian.....	158
Lampiran 24 Surat Selesai Penelitian	159

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hasil belajar merupakan indikator penting untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari serta mencerminkan ketercapaian tujuan pembelajaran. Namun, pada pembelajaran Ekonomi kelas X di MAN 2 Bojonegoro, masih ditemukan hasil belajar siswa yang belum optimal. Hal ini diduga disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih cenderung berpusat pada guru, sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam memahami materi. Siswa lebih sering menerima informasi secara pasif tanpa kesempatan yang cukup untuk berdiskusi, bertanya, atau mengolah informasi secara mandiri, sehingga pemahaman konsep belum terbentuk secara mendalam dan berdampak pada hasil belajar. Menurut Sari *et al.* (2023), penerapan model pembelajaran konvensional menyebabkan siswa kurang antusias dalam menerima materi pembelajaran sehingga siswa cenderung pasif dalam belajar.

Pada kenyataannya, hasil belajar masih menjadi persoalan yang sering ditemui dalam proses pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran Ekonomi. Ekonomi merupakan mata pelajaran yang menuntut pemahaman konsep, keterkaitan antar materi, serta kemampuan siswa dalam menerapkan konsep pada permasalahan sederhana. Pembelajaran Ekonomi tidak cukup hanya mengandalkan hafalan, melainkan

membutuhkan proses belajar yang mendorong siswa memahami makna konsep dan mampu menjelaskan alasan dari jawaban yang diberikan. Namun, apabila pembelajaran berlangsung kurang melibatkan siswa secara aktif, maka siswa cenderung kesulitan memahami materi secara mendalam dan hanya belajar untuk menyelesaikan tugas atau menjawab soal. Kondisi ini menyebabkan pemahaman siswa menjadi kurang kuat dan berdampak pada hasil belajar yang belum maksimal. Menurut *Sari et al.* (2023), penerapan model pembelajaran konvensional menyebabkan siswa kurang antusias dalam menerima materi pembelajaran sehingga siswa cenderung pasif dalam belajar.

Rendahnya hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan belajar. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa (faktor internal) meliputi motivasi belajar, minat belajar, serta kesiapan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, memiliki semangat untuk menyelesaikan tugas, serta menunjukkan ketekunan dalam menghadapi kesulitan belajar. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh.

Selain faktor internal, hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor eksternal yang berkaitan dengan lingkungan pembelajaran. Faktor eksternal tersebut meliputi lingkungan sekolah, interaksi antara guru dan

siswa, serta fasilitas yang mendukung proses pembelajaran. Lingkungan sekolah yang kondusif dapat memberikan dukungan bagi siswa untuk belajar secara lebih optimal. Lingkungan belajar yang positif dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga mendukung pencapaian akademik siswa. Penelitian menunjukkan bahwa lingkungan sekolah dan motivasi belajar berkaitan dengan pencapaian akademik siswa dalam proses pembelajaran. (Werang *et al.* 2025)

Namun, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas X MAN 2 Bojonegoro, pemanfaatan fasilitas pembelajaran yang tersedia di sekolah masih belum optimal. Sekolah sebenarnya telah menyediakan berbagai fasilitas pendukung pembelajaran seperti Smart TV di setiap kelas serta jaringan WiFi, namun pemanfaatannya dalam proses pembelajaran masih terbatas. Dalam praktiknya, pembelajaran masih cenderung berlangsung secara konvensional, di mana guru lebih sering menjelaskan materi secara monoton dan siswa hanya diminta untuk mencatat materi yang disampaikan oleh guru. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran, bahkan beberapa siswa terlihat sibuk dengan aktivitas lain dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Kurangnya pemanfaatan teknologi pembelajaran yang tersedia juga menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik sehingga siswa kurang termotivasi untuk memahami materi secara lebih mendalam. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk memanfaatkan fasilitas pembelajaran yang tersedia secara lebih optimal agar proses pembelajaran menjadi lebih

interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta memanfaatkan teknologi pembelajaran yang tersedia secara lebih optimal. *Active Learning* menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan seperti diskusi, kerja kelompok, pemecahan masalah, dan presentasi. Melalui keterlibatan aktif, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengolah dan membangun pemahamannya sendiri. Pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dapat membantu siswa memahami materi secara lebih bermakna dan meningkatkan hasil belajar (Bonwell & Eison, 1991).

Selain penggunaan model pembelajaran yang tepat, peningkatan hasil belajar juga perlu didukung oleh media pembelajaran yang interaktif, terutama dalam proses evaluasi. Evaluasi yang kurang menarik dapat menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam mengerjakan soal, sehingga hasil yang diperoleh tidak mencerminkan kemampuan sebenarnya. Padahal, evaluasi tidak hanya berfungsi untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga membantu siswa mengetahui tingkat pemahamannya melalui umpan balik yang diberikan.

Salah satu media evaluasi interaktif yang dapat digunakan adalah *Quizalize*. *Quizalize* merupakan platform asesmen digital yang menyediakan kuis interaktif dengan umpan balik langsung, skor otomatis, dan tampilan yang menarik. Penggunaan *Quizalize* dapat meningkatkan

motivasi siswa dalam mengikuti evaluasi serta membantu siswa mengetahui kesalahan dan memperbaiki pemahamannya. Dengan adanya umpan balik yang cepat dan jelas, siswa dapat lebih memahami materi dan meningkatkan hasil belajar.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran aktif yang didukung oleh media digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Fradani *et al.* (2025) menunjukkan bahwa integrasi model pembelajaran konstruktivistik dengan media digital interaktif dapat meningkatkan hasil belajar Ekonomi secara signifikan. Selain itu, penelitian (Yulianti & Andrijati, 2024) menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dapat meningkatkan keaktifan dan ketuntasan hasil belajar secara nyata. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran aktif yang didukung oleh media interaktif berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan model pembelajaran Active Learning berbantuan media *Quizalize*. Penerapan *Active Learning* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sedangkan penggunaan *Quizalize* dapat meningkatkan motivasi dan memberikan umpan balik yang membantu siswa memperbaiki pemahaman. Dengan demikian, kombinasi model pembelajaran *Active Learning* dan media *Quizalize* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis perbedaan hasil belajar siswa antara kelas

yang menggunakan model pembelajaran *Active Learning* berbantuan media pembelajaran *Quizalize* dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Ekonomi kelas X di MAN 2 Bojonegoro. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Ekonomi melalui penerapan model pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan mampu mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Active Learning* berbantuan media *Quizalize* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa kelas X MAN 2 Bojonegoro?”

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Active Learning* berbantuan media *Quizalize* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa kelas X MAN 2 Bojonegoro.

D. Manfaat Teoritis

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu pendidikan, khususnya mengenai perbandingan hasil belajar siswa antara penerapan model pembelajaran *Active Learning* berbantuan media *Quizalize* dan pembelajaran konvensional. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi ilmiah bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan efektivitas model pembelajaran aktif dan penggunaan media digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya melalui penggunaan model pembelajaran *Active Learning* berbantuan media *Quizalize*. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Ekonomi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif dan

pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi dalam upaya mengembangkan kebijakan sekolah yang mendukung penggunaan media digital interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Ekonomi melalui pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan interaktif. Dengan penerapan model pembelajaran *Active Learning* berbantuan media *Quizalize*, siswa diharapkan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, lebih aktif berpartisipasi, serta lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan acuan dalam melakukan penelitian yang relevan, khususnya yang berkaitan dengan perbandingan hasil belajar siswa antara penggunaan model pembelajaran *Active Learning* berbantuan media *Quizalize* dan pembelajaran konvensional. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi dasar untuk pengembangan penelitian lebih lanjut mengenai inovasi model pembelajaran aktif dan pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran.

E. Definisi Operasional

1. Penggunaan Model Pembelajaran *Active Learning* Berbantuan

Media *Quizalize*

Model pembelajaran *Active Learning* berbantuan media *Quizalize* dalam penelitian ini diartikan sebagai proses pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar, seperti diskusi, tanya jawab, dan pemecahan masalah selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam model ini, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga berperan aktif dalam memahami materi melalui berbagai aktivitas pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif.

Media *Quizalize* digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran sekaligus media evaluasi yang memungkinkan penyajian soal secara interaktif melalui perangkat digital seperti komputer atau Smart TV. Penggunaan media ini dapat membantu meningkatkan minat belajar, perhatian, serta keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, *Quizalize* juga memudahkan guru dalam memberikan latihan maupun evaluasi secara langsung sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Active Learning* berbantuan media *Quizalize* diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih

aktif dan mendukung peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

2. Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru di kelas. Pada pembelajaran ini, guru lebih banyak menjelaskan materi di depan kelas, sedangkan peserta didik mendengarkan penjelasan, mencatat materi, mengerjakan latihan, kemudian guru memberikan evaluasi. Interaksi antara guru dan peserta didik tetap terjadi melalui tanya jawab, namun keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan diskusi, pemecahan masalah, maupun aktivitas pembelajaran lainnya masih terbatas. Oleh karena itu, pembelajaran konvensional dalam penelitian ini digunakan sebagai pembandingan terhadap penerapan model pembelajaran *Active Learning* berbantuan media *Quizalize*.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Dalam pendidikan, hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir seperti memahami dan menerapkan pengetahuan, ranah afektif berkaitan dengan sikap dan minat, sedangkan ranah psikomotor berhubungan dengan keterampilan.

Dalam penelitian ini, ranah yang digunakan adalah ranah kognitif. Pemilihan ini didasarkan pada tujuan penelitian untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Active Learning* berbantuan media *Quizalize* dan kelas dengan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Ekonomi. Ranah kognitif dipilih karena paling sesuai untuk menunjukkan tingkat penguasaan materi siswa.

Pada mata pelajaran Ekonomi, siswa dituntut memahami konsep, menjelaskan kembali materi, serta menerapkan pengetahuan dalam menjawab permasalahan. Selain itu, pengukuran ranah kognitif juga sesuai dengan teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu tes tertulis yang bersifat objektif dan mudah dibandingkan. Ranah afektif dan psikomotor tidak menjadi fokus karena memerlukan teknik penilaian yang lebih kompleks.

Pengukuran hasil belajar dilakukan melalui pretest dan posttest. Pretest digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah pembelajaran. Instrumen yang digunakan terdiri dari 20 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Soal pilihan ganda digunakan untuk mengukur penguasaan materi secara luas dan objektif, sedangkan soal uraian digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa secara lebih mendalam. Kombinasi keduanya memberikan hasil yang lebih komprehensif.

Dalam penskoran, jawaban benar pada pilihan ganda diberi skor 1 dan salah 0, sedangkan soal uraian dinilai berdasarkan ketepatan dan kelengkapan jawaban. Skor yang diperoleh kemudian dikonversi ke dalam skala 0–100. Hasil pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penerapan model pembelajaran *Active Learning* berbantuan *Quizalize*.